HO'OPONOPONO

Quand le jeu de rôle grandeur nature à la nordique s'invite à Millevaux. Une expérience intense.

Joué le 26/05/2018 en Forêt de Rennes, dans le cadre du Gîte Millevaux

Contexte :

Comme je le répète souvent, mes envies de Millevaux en jeu de rôle grandeur nature vont croissant.

Quand j'ai eu l'occasion avec Eugénie d'organiser le Gîte Millevaux, première convention privée dédiée à Millevaux, j'avais affiché l'événement comme étant biclassé jeu de rôle sur table / jeu de rôle grandeur nature.

Malgré un temps radieux, et sans doute à mettre sur le compte du profil essentiellement rôliste des invité.e.s, nous avons hélas vu le programme des GN fondre au fur et à mesure, et le week-end venu, nous n'avons finalement fait qu'un groupe de GN, en une seule après-midi.

Mais si la quantité fut absente, la qualité fut bel et bien au rendez-vous.

Nous avons fait une voiture (5 personnes en tout), direction la Forêt de Rennes, plus grande forêt domaniale de Bretagne. Notre point de chute : le parking de l'acrobranche, en plein milieu de la forêt. On met 5/10 minutes à traverser la forêt en voiture, je trouve que ça représente une première mise en condition.

J'ai été le guide de notre expédition. J'avais pour l'occasion acheté une tenue militaire au surplus de Ploërmel, que j'avais **enterrée** sous quelques cm de sol pendant dix jours. Au final, la terre n'a pas adhéré au vêtement tant que ça. Restait quand même une odeur terreuse intéressante. Mais je devrais songer à réenterrer mon costume, plus longtemps, plus profond. J'avais aussi changé de lunettes (optant pour des rondes que j'estimais plus post-apo) et mis des chaussures de marche noire qui faisaient un peu **rangeo** (et étaient carrément trop chaudes pour la raison, mais je dois apprendre à souffrir par amour du GN). J'avais aussi omis de me raser pendant six jours, ce qui était finalement la touche la plus cradingue de mon costume.

L'idée c'était de marcher un peu (pendant que je réexpliquais les principes de l'univers de Millevaux), trouver un site pour un premier atelier, remarcher, faire un premier mini-GN, remarcher, en faire un second. Au final, on ne s'est pas beaucoup éloigné du parking. Si au niveau visuel, ça allait, on ne voyait pas vraiment la civilisation, au niveau sonore, on entendait souvent des éclats de voix. Clairement on aurait gagné, plutôt que de partir directement dans une parcelle de forêt comme j'ai fait, à marcher un temps sur le sentier goudronné puis seulement ensuite entrer dans les parcelles. Ceci dit, on n'a croisé aucun promeneur, et ça ce fut assez royal compte-tenu du caractère très fréquenté de la Forêt de Rennes.

Notre parcelle, très proche de la route**,** était à moitié en prairie naturelle. C'était assez drôle d'évoluer dans les hautes herbes, le terrain était très accidenté avec des ruisseaux dissimulés sous l'herbe et des creux et des bosses, il fallait vraiment faire attention quand on marchait.

Je voulais que l'activité reste accessible aux personnes à station debout pénible / marche pénible, aussi j'ai tâché de demander régulièrement si ça allait, de laisser les personnes décider des lieux de station, et de veiller à ce que ça soit toujours facile de s'asseoir.

Un participant a fait des captations sonores de notre marche dans cette prairie naturelle en coeur de forêt. Si jamais j'ai accès à l'enregistrement, je le mettrai en accompagnement de ce compte-rendu :)

J'avais oublié mon portable dans la voiture, donc j'étais dépendant des autres pour connaître l'heure, mais finalement cela a donné un côté plus spontané à mon animation, je n'étais pas à surveiller l'heure constamment, on a laissé les activités durer le temps qu'elles devaient durer plutôt que de tout minuter, même si j'annonçais des durées, on les respectait à la louche.

Notre premier atelier a duré un quart d'heure et s'intitulait "Cri Primal".

L'idée était de s'entraîner à faire des cris d'animaux. Quand on est meneur / orga ou personnage dans un jeu de rôle sur table ou un grandeur nature, ce me semble une habileté intéressante à développer. C'est mieux de faire un cri de chouette plutôt que de dire : "vous entendez une chouette" : c'est plus charnel, plus présent. C'est aussi un exercice de lâcher-prise, et c'est une préparation à une éventualité propre à l'univers de Millevaux, où les humains sont condamnés à devenir des animaux.

Une joueuse, qui fait de la mise en scène et de la dramaturgie dans le théâtre, nous a proposé un exercice d'échauffement du diaphragme en préparation (il fallait sortir des sons de sa bouche tout en se massant le diaphragme). J'ai pour ma part insisté sur le fait que pendant l'atelier, on chercherait une intention, une voix, pas à pousser le volume sonore. L'idée n'était pas de finir avec une extinction de voix.
Puis, chacun notre tour, on poussait un cri d'animal pendant le temps qui nous semblait opportun. J'ai insisté sur le fait que ça pouvait être un animal fictif, chimérique, ou qu'il fallait pas chercher à être ressemblant. On pouvait accompagner nos cris d'une gestuelle ou de mimiques si ça nous aidait. Quand tout le monde a fait son cri, on a refait un tour (tout le monde de mémoire, s'est alors essayé à un animal différent), et encore un tour.
Entre chaque tour, j'invitais les gens à reprendre leur respiration.
Et pour le grand final, on a tous fait un cri d'animal en même temps, pour faire une cacophonie.

C'est typiquement le genre d'atelier qu'il faut vivre pour comprendre ce que ça signifie. Sur le papier, c'est juste : "on fait des cris d'animaux". In situ, ça avait vraiment un côté primal. Tout le monde m'a soufflé par sa capacité à improviser des cris vraiment texturés, qui racontaient une histoire. La plupart m'ont tout bonnement terrifié, et je me suis pris à m'imaginer en plein bivouac au milieu de la nuit : comment j'aurais réagi si j'avais entendu ça sans voir l'être qui produisait le son ? C'était aussi sidérant de voir les postures et les gestuelles. L'un d'eux a fait un cri d'animal accompagné d'une gestuelle qui auraient trouvé toute leur place dans Walking Dead.

Nous avons remarché dix minutes puis trouvé un nouveau site pour faire un mini-GN. J'avais prévu d'en faire un deuxième à la suite, mais le premier ayant duré un peu plus que prévu, et m'ayant beaucoup marqué, j'ai finalement préféré en rester là. Cela nous a permis de rentrer avant qu'il se mette à (un tout petit peu) pleuvoir.

Ce mini-GN est inspiré d'un jeu de rôle sur table de ma création qui s'appelle Ho'oponopono.
http://outsider.rolepod.net/hooponopono/
Le jeu de départ propose de jouer les membres d'une famille polynésienne dysfonctionnelle qui participe à un rituel de réconciliation pour guérir de la maladie qui frappe la famille. J'ai juste adapté en passant en grandeur nature et en décalant l'action dans Millevaux.

Seul moi et un autre joueur étions costumés, mais je crois que le deuxième joueur a prêté une pièce de costume à un troisième, et dans l'absolu, on a pris notre parti des vêtements contemporains des autres (d'ailleurs le joueur de Cadet a intelligemment manipulé son sweat à capuche pour en faire un accessoire dramatique à part entière).

Je savais que ce GN pouvait avoir une certaine teneur émotionnelle, et en ce qui me concerne, c'est exactement vers là que je voulais aller (j'ai omis de le préciser, et je le regrette un peu. Cela s'est bien passé, mais je n'avais aucun intérêt à dissimuler cette attente). Donc j'ai proposé un atelier d'un quart d'heure axé sur la sécurité émotionnelle. Un joueur a demandé à ce qu'il y ait un safe word, alors on s'est mis d'accord sur "Freine" et "Stoppe" (en préférence aux termes consacrés "brake" et "cut" que je trouvais difficile à mémoriser) avec une gestuelle associée.
L'atelier de sensibiliser visait à nous entraîner sur la corporalité, à voir où se situaient nos limites et éventuellement à en fixer. Je voulais que par binôme on se prenne dans les bras, puis on s'engueule, mais finalement on a fait un atelier un peu plus complexe, inspiré d'un atelier du GN "Serpent de Cendres" de J.Tuomas Harvainien http://www.lacellule.net/2016/10/podcast-one-shot-n48-un-serpent-de.html
Notre site de jeu était un beau cercle de litière forestière garni de quelques petits arbres. J'ai divisé le cercle en deux zones : la zone de l'affection et la zone de la rancoeur. J'ai ensuite divisé l'atelier en trois étapes, de niveaux d'intensité croissant. Pendant l'atelier, on se déplaçait comme on voulait entre les deux zones. Pendant le niveau 1, quand on croisait quelqu'un dans la zone de l'affection, on lui adressait un sourire ou une mimique de sympathie, et dans la zone de rancoeur, on adressait un rictus énervé aux personnes qu'on croisait. Pendant le niveau 2, on faisait un plus large sourire et on touchait légèrement le bras et l'épaule dans la zone de l'affection ; alors qu'on faisait des grimaces et qu'on avait une posture agressive dans la zone de la rancoeur. Pendant le niveau 2, on se prenait dans les bras dans la zone de l'affection, on avait des gestes très agressifs dans la zone de la rancoeur (interdit d'approcher à moins d'un mètre cependant).
En debrief de cet atelier, on a validé qu'on était tous et toutes prêt.e.s à aller jusqu'au niveau 3 de l'affection et de la rancoeur. En ce qui me concerne, j'ai cependant dit qu'on serait bien avisés de prendre dans les bras avec modération ; que si tous les personnages le faisaient, ça paraîtrait fabriqué ; que c'était sans doute réservé à un climax : c'était une réserve personnelle que j'ai exprimé.
On a aussi regretté le choix de la zone pour cet atelier. Les deux zones étaient trop petites, si fait qu'on passait vraiment brutalement de la rancoeur à l'affection, sans zone de neutralité. Elles étaient aussi mal délimitées, j'ai vu au moins une fois une personne se tromper sur l'attitude à adopter en fonction de la zone, je me suis permis de la lui signaler pour que les choses reprennent leur cours.

J'ai ensuite expliqué le principe du GN en lui-même. Nous sommes dans Millevaux, nous sommes une famille dysfonctionnelle, chacun explique qui est son personnage, qui il est au sein de la famille, comment la maladie l'affecte. Ensuite, la famille doit suivre un rituel de guérison qui consiste ainsi :
+ Chacun et chacune, tournez-vous vers un autre personnage et dites-lui : « Je t'aime. »
et dites pourquoi.
+ Chacun et chacune, tournez-vous vers un autre personnage et dites-lui : « Je suis désolé(e). »
et dites pourquoi.
+ Chacun et chacune, tournez-vous vers un autre personnage et dites-lui : « Je te demande pardon. »
et dites pourquoi.
+
Chacun et chacune, tournez-vous vers un autre personnage et dites-lui : « Merci. »
et dites pourquoi.
+ Puis, chacun et chacune, dites si la maladie s'en est allée.

On a fait un tour de présentation des personnages, puis j'ai annoncé qu'on allait jouer environ trois quarts d'heure si possible sans interruption méta à part le safe word ou éventuellement un point sur les règles si vraiment nécessaire (nous n'avons eu ni l'un ni l'autre).

Il y avait le Grand-Père, le doyen de la famille qui l'a longtemps mené d'une main de fer, mais il souffre d'une extinction progressive de la voix et donc il cherche à céder son leadership à son fils Sylvain.

Sylvain, un des fils de Grand-Père, a vécu dans les brimades de ce dernier, et dans son ombre. Il a beaucoup de rancoeur envers lui.

Prune, soeur de Sylvain, est effacée. On ne sait pas grand-chose sur elle. Depuis quelques temps, elle ne dort plus du tout.

Karl (que j'ai interprété) est le troisième membre de cette fratrie. Depuis qu'il a dû tuer deux de ses enfants devenus des zombies, il n'est plus du tout le même. Il est autoritaire et paranoïaque, et se comporte à la fois comme un gardien et un surveillant pour la famille.

Cadet est le troisième enfant de Karl. Karl l'a épargné car il le pensait exempt du virus zombie. Mais en réalité, Karl est porteur sain, ou en tout cas infecté non déclaré.

Manèle est la nouvelle femme de Grand-Père (qui est veuf). Ils ont beaucoup d'années d'écart (le joueur et la joueuse avaient aussi un âge visiblement assez différent, on a acté que c'était la même chose dans la fiction), mais dans un monde post-apocalyptique, nécessité fait loi. Manèle a des maux de ventre importants et elle marche avec de plus en plus de difficultés.

Je ne suis allé interroger personne sur son identité de genre, mais en gros, je crois qu'on peut dire que Prune était incarnée par un joueur. On a considéré naturel que ça soit autorisé. J'ai juste demandé au joueur d'utiliser régulièrement des adjectifs féminins dans son RP, et en cours de jeu personnellement je l'ai toujours vu comme une fille.

J'ai demandé un silence puis j'ai lancé le jeu en parlant dans le personnage.

Lorsque je cogitais mentalement à ce que je ferais en GN Millevaux, j'avais en tête une expression faciale de dureté. L'idée était de devenir littéralement quelqu'un d'autre. J'ai mis cette idée à profit dans le personnage de Karl, quelqu'un que les circonstances ont rendu méchant, quelqu'un à l'équilibre mental brisé. J'ai essayé de travailler cette attitude de dureté, dans le visage et dans la corporalité tout au long du GN, je crois que ça a aidé à mon immersion et j'espère à celle des autres.

Lors du briefing, j'avais bien précisé, et c'est je pense l'un des intérêts du jeu de rôle Ho'oponopono, qu'on pouvait jouer un personnage qui mécomprennait ou défiait les règles du rituel. Comme lors de mon playtest précédent (en jdr sur table), je me suis moi-même engouffré dans cette brèche.

Nous n'avions pas d'orga pour incarner le chamane qui explique les règles du rituel, alors on est partis du principe que c'était un personnage qui connaissait les règles, on m'a **proposé** que le mien **ait** justement été initié. Mais je voyais pas trop Karl en guérisseur bienveillant. Alors j'ai dit qu'en effet Karl connaissait le rituel chamanique. Qu'il n'y croyait pas, mais qu'il soupçonnait la "maladie" (dans sa tête, il parlait surtout de la menace du virus zombie) de prendre le dessus sur la famille, et que ce rituel était celui de la dernière chance avant qu'il emploie la manière forte comme autrefois.

À plusieurs reprises durant le rituel, je me suis levé en protestant que ça ne marcherait pas. J'organisais les tours de parole avec morgue, d'un "au suivant !" méprisant et colérique. Mon personnage était bien sûr très réticent, fuyant et proche de l'explosion quand c'était à son tour de se confier ou de recevoir une confidence. Plusieurs fois ce sont les autres qui ont dû le rappeler à l'ordre.

Il y a eu d'autres contournements de règles très intéressants. Sylvain qui fait son "je suis désolé" vers Cadet, mais l'utilise pour dire : "je suis désolé que tu aies survécu", l'accusant d'être porteur de la maladie à venir. Cadet qui utilise son merci pour dire merci à tous...

Comme on a pu le dire en debriefing, on a été contraints par notre choix de site, très refermé. On a commencé assis et on a mis beaucoup de temps pour se remettre debout et esquisser quelques mouvements de marche. La joueuse de Manèle a manqué d'occasions de montrer les problèmes de son personnage à marcher. Ces restrictions ont apportés d'autres choses, cependant. Le jeu a ras de terre avait son intérêt. J'ai en mémoire une scène très forte où je pleure parce que je crains d'avoir à nouveau à tuer un membre de la famille, où j'exprime mes regrets, et Sylvain me prend dans ses bras. Le fait qu'on **soit** à terre a renforcé l'impact, je pense. Et aussi, dès que quelqu'un se levait, ça avait beaucoup de sens. À la fin, il y avait vraiment un premier plan, où deux personnages centraux interagissent, et un arrière-plan, ou les autres personnages jouent l'impact par leurs postures, comme dans le théâtre contemporain.

La corporalité était forte, dans les gestuelles, dans les effleurements ou les embrassades, dans les vêtements tirés aussi. La voix de Grand-Père s'est fait de plus en plus inaudible, en ce qui me concernait je me contentais de suivre sa gestuelle pour jouer l'impact, sans savoir ce qu'il disait.

Le site fermé nous coupait un peu du monde. Seule interaction, les déplacements de toute fin, et aussi de temps en temps, Karl qui épie les sons, persuadé d'entendre un danger.

C'est un GN sans background de personnages, sinon celui, limité, esquissé en dix minutes lors du brainstorming commun. Le rituel permet d'amener des révélations, et on joue l'impact. Karl explique à Prune qu'il est désolé de n'avoir jamais fait attention à elle, quand à Prune elle reproche à Sylvain d'au contraire lui dicter trop souvent sa conduite. Karl demande pardon à Manèle pour avoir médit dans son dos, par méfiance pour cette étrangère, il reconnaît ses torts. Manèle découvre donc ainsi que Karl est la principale cause de sa mauvaise acceptation dans la famille.

Et puis le joueur de Cadet nous sert un coup de théâtre sur un plateau. Il se lève, met sa capuche sur sa tête, ce qui lui donne un air nouveau, maléfique. Il dit qu'il a fait un pacte avec une sorcière pour qu'elle donne le virus zombie à son frère et sa soeur et à lui-même. Il espérait attirer **sur lui** l'attention **de** son père, qui d'après lui l'ignorait au profit de son père et de sa soeur. Mais ça ne s'est pas passé comme prévu.

Sylvain réagit comme un fou. Dans cette colère nouvelle, il se révèle. Alors qu'il était ramassé, faisant la moue, il se redresse. Il gueule.

Le rituel continue tant bien que mal, mais forcément arqué sur cette révélation. Alors qu'on doute de plus en plus de son efficacité, il semble évident que Cadet doit partir ou mourir. La question du pardon importe peu, c'est surtout qu'il est toujours infecté. Karl refuse de tuer à nouveau, et en même temps il refuse que Sylvain prenne cette charge, alors qu'il se propose sans frémir.

Là, dans ma tête, je réalise qu'on a pêché sur l'endgame. On n'a aucun signal pour se dire que le jeu se finit ou comment il se finit. Résolus à rester in character, on s'envoie des signes de mise en scène comme on peut. Karl dit "vas-t-en Cadet", sèchement, puis il craque, il fait un signe de la main. Enfin, Cadet quitte le cercle. Mais il reste à la lisière, observe. En tant que joueurs, on ne sait pas si la partie est finie, c'est flou. Alors Sylvain annonce qu'il faut reprendre la marche. Karl se rue vers son petit, mais on le retient. Sylvain conduit la marche, en dehors du cercle. Karl suit, physiquement cassé, aux aguets, puis le reste de la famille. Enfin, nous avons une fin claire. La maladie a-t-elle été guérie ? Cette question reste en suspens.

Suite à l'intensité de cette partie, j'ai demandé au joueur de Sylvain s'il avait une technique pour sortir du cercle magique. Il a proposé qu'on mette tous au milieu une pièce de costume. J'ai également proposé qu'on se détende, qu'on se débarrasse des attitudes corporelles de nos personnages. On a aussi je crois pris une petite pause silencieuse. Cela nous a aidé à debriefer en étant sortis du personnage.

Je pense que tout le monde a vécu la partie de façon positive. Au niveau du ressenti, l'atelier a visiblement été utile, à la fois pour qu'on soit en relative sécurité, et aussi pour nous autoriser à aller assez loin. En terme de game design, on a surtout discuté des contraintes du lieu (choses rappelées précédemment dans mon compte-rendu). J'ai demandé si je n'avais pas trop cabotiné, l'équipe a dit que ça avait été utile, pour donner un "la". À refaire, si je veux être un orga plus en retrait, j'aurais pu envisager de jouer le chamane, d'être hors de la famille. Un truc avec un masque. J'ai trouvé que c'était un bon conseil.

J'ai personnellement atteint l'objectif que je m'étais fixé : faire du GN émotionnel dans Millevaux. L'univers de Millevaux subvertit la proposition d'Ho'oponopono avec puissance. J'ai hâte d'utiliser ces acquis dans des propositions de GN Millevaux plus ambitieuses, tout comme j'ai hâte de refaire un Ho'opononо Millevaux, ou qu'on en fasse un sans moi : il me semble que c'est une proposition simple et forte, facile à remettre en place, et qui offre un résultat mémorable et surprenant.